Bau de tesouros de Arton
Suplemento para o jogo 3D&T
Novas poções
Novas armas e
armaduras
Novas relíquias
Camilo Costa
Kaique Costa

Parte 1

Poções Mágicas

01 - Poções Sensoriais

Poção da Boa Visão

Pequeno frasco de vidro que contem um líquido rosado. Oferece ao usuário a vantagem "infravisão".

15 minutos de duração

Poção da Audição

Pequeno frasco de vidro que contem um líquido azulado. Oferece ao usuário a vantagem "audição aguçada".

15 minutos de duração

Poção da Bússola Sensorial

Essa é uma das mais raras poções sensoriais encontradas até hoje. Ela faz com que o usuário sinta o magnetismo da terra, indicando precisamente para onde fica o norte.

1d –3 dias de duração (um dia no mínimo)

Poção "Faro de lobo"

Pequeno frasco de vidro que contem um líquido laranja. Oferece ao usuário a vantagem "faro aguçado".

15 minutos de duração

03 - Poções de Recuperação

Poção de Cura Exemplar

Este frasco de vidro de fino acabamento contem um líquido mágico capaz de recuperar todos os pontos de vida do usuário e de seus companheiros.

Poção Mágica Superior

Está é a mais poderosa poção mágica de todas. Ela é capaz de recuperar completamente todos os pontos de magia do usuário e de seus companheiros.

Poção da Cura Perfeita

Sem duvida, essa é a poção mais poderosa entre todas as poções de cura já encontrada. Ela recupera totalmente os pontos de vida e de magia do usuário.

03 -Poções Venenosas

Poção Letal

Ninguém nunca ouviu falar de uma poção tão traiçoeira ate hoje. Quando ingerida, deve-se fazer um teste de resistência –2, se passar no teste a vitima fica com –1 em todos os atributos por um dia, se falhar, a vitima morre instantaneamente.

Veneno Insano

Esse veneno tem o poder de mudar totalmente uma pessoa, a vitima assume uma característica totalmente contraria do que realmente é. Ex: se for uma pessoa boa, passa a ser má e vice e versa.

1d horas de duração

Invocação da morte

Esse veneno passa a impressão de que o usuário está morto... Mas é apenas um truque.

1d horas de duração

Poção da Virtude

Quando ingerida essa poção torna o usuário totalmente imune a qualquer tipo de medo ou doenças, ainda recebe +3 em todos os testes de resistência.

1d horas de duração

Espírito do Oceano

O usuário torna-se capaz de respirar dentro D'água, ainda é capaz de se movimentar de forma normal na água.

2d horas de duração

04 - Poções de Efeito

Poção da Invisibilidade

Essa poção torna o usuário invisível por um curto período de tempo, nesse estado ele não pode atacar e nem sofrer qualquer tipo de dano ou o efeito termina.

5 minutos de duração

Poção do gato

O usuário recebe uma habilidade extraordinária em combate, ao usar essa poção. Seus movimentos são muito mais rápidos, recebe a vantagem "aceleração".

5 turnos de duração

Elixir do Poder

Esse Pequeno Frasco contem um líquido mágico raríssimo capaz de conceder +2 em todos os atributos.

4 turnos de duração

Poção da Fúria Total

Essa poderosa poção é mais conhecida como poção dos Berserker's .
O usuário deve beber a poção antes do combate, se ele atingir 0 pontos de vida durante a luta, ele vai ser tomado por pura adrenalina em uma fúria incontrolável, nesse estado recebe H+1 e FA+1, não será capaz usar nenhuma vantagem ou magia. Poderá lutar por mais 5 turnos antes de cair, após esse tempo devera jogar o dado de morte.

Poção da Explosão

Essa poção imita de uma forma modesta a magia explosão.
Seu efeito cobre um campo de aproximadamente 3x3x3 metros, a força de ataque no ponto de impacto é de 3d6 reduzindo 1d6 a cada metro.

O Despertar da Fênix

Um mito corre sobre está poção, alguns acreditam que o próprio Deus Thyatis foi quem a criou....
Mas o que se sabe na verdade é que existem poucas dela espalhadas pelo mundo.
Essa poção tem o poder de trazer uma pessoa de volta a vida, é preciso apenas alguma parte do corpo da pessoa para que a poção possa ser usada.

Elixir da Juventude

"Sua inteligência venceu tempo, mas não venceu a minha espada"
Foi o que "Ramms" o grande Senhor das Chamas disse quando matou o Mago Temporal "Macabros", o inventor deste elixir.
E líquido mágico deste elixir pode trazer a juventude para o mais velho dos homens que ainda caminha pela terra.

Poção da Expansão De Energia

Essa poderosa poção concede ao usuário um bônus de +1 em todos os focus que o usuário possuir.

3 turnos de duração

Poção do ladino

Essa poção permite ao usuário caminhar sem deixar rastros ou pegadas.
Qualquer teste para rastreá-lo torna-se uma tarefa difícil.

30 minutos de duração

Poção da Permanência

Quando derramada sobre algum objeto encantado com focus 1, a magia lançada sobre o objeto torna-se permanente

Poção de Megalokk

Essa poção torna uma criatura maior e mais forte, idêntica a magia Megalon.
O usuário fica com o dobro do tamanho, e concede o bônus de +1 na força, habilidade e poder de fogo.

5 turnos de duração

Parte 2

Armas e Equipamentos

01 - Espadas

Espada Celestial

Espada criada por Elfos do Céu
Concede os seguintes bônus:
Sagrada +3, veloz, uma vez por dia pode curar 2d6 pontos de vida do portador.
Dano: 2d6+H
Espada longa de uma mão.

Blade

Espada usada pelo terrível mestre lobo "Atros".
Bônus:
Profana +5, vampirística.
Dano:3d6+H+1
Espada larga de duas mãos.

Dragon Slayer

Espada construída para um propósito...
Matar Dragões!!!!
Bônus:
+5, dobra a sua força para calcular a FA quando o adversário é um dragão de qualquer espécie.
Dano: 2d6+H+2

Espada de Duas Mãos

Lamina Negra

Arma usada pelos mais perversos aventureiros.
Bônus:
Indestrutível, +2, ataque especial.
Dano:2d6+H+2

Espada longa de uma mão.

Executora

O nome já diz... foram poucos os que desafiaram portadores dessa poderosa espada e ficaram vivos para contar a historia da espada assassina.
Bônus:
+7, Vorpal, Força +2
Dano: 3d6+H+3

Espada de duas mãos

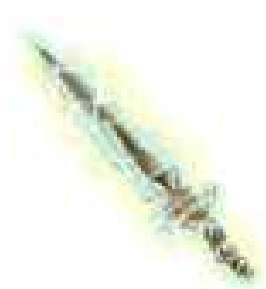
Cimitarra de Gelo

Espada gélida...Sua lamina é capaz de congelar os adversários .
Bônus:
+3, congelante (+1d6).
Dano:2d6+H+2

Espada de uma mão.

Espada Maligna

Essa espada era usada pelo poderoso "Cavaleiro do Abismo".
Bônus:
+4, Arma poderosa(+1d6), retornável.
Dano:3d6+H+3

Espada de duas mãos.

Balmung

Balmung é uma espada muito poderosa, foi encontrada em uma cratera feita por um raio em uma zona de tormenta.
Bônus: Elétrica+6 (+1d6), veloz, uma vez por dia pode lançar a magia enxame de trovões como habilidade natural.
Dano:2d6+2

Espada de uma mão.

Espada Imaterial

Espada imaterial, usada apenas contra criaturas que sejam afetadas apenas por magias e armas mágicas, pois ela só causa dano neles.
Bônus:
+7, paralisante.
Dano: 2d6+H+5

Espada de uma mão.

Flamberg

Espada flamejante encontrada por Berg, um grande guerreiro que batizou a espada com esse nome.
Bônus:
Flamejante+ 4 (+1d6).
Dano:2d6+H+2

Espada de uma mão.

Espada Sombria

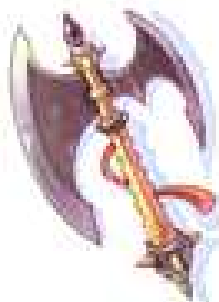
Como seu próprio nome já diz, uma espada sombria, vinda das profundezas.
Bônus:
Profana +5, a cada ataque tem chance de envenenar o oponente, resultado 1 ou 2 no d6 significa que o oponente esta envenenado(a vitima perde 1 PV por turno.
Dano:2d6+H+3

Espada de uma mão.

Espada Divina

Usada mais pelos paladinos, essa espada oferece ao portado um poder divino.
Bônus:
Sagrada+ 3, retornável, oferece mais 1d6 na FA contra monstros malignos.
Dano: 2d6+3

Espada de uma mão.

02 - Machados e Martelos

Sabbath

Sua lamina foi feita de minérios encontrados nas montanhas sanguinárias.
Bônus:
+6, "Ataque preciso".
Dano:3d6+H+2

Machado de duas mãos.

Cruz Sagrada

Machado da ordem da luz.
Bônus:
Sagrada +4, pode usar a magia "Cura Sagrada" 2 vezes por dia.
Dano:2d6+H+2

Machado de duas mãos.

Esquartejador

Machado assassino, ele oferece uma velocidade muito maior em combate.
Bônus:+3, oferece 1 ataque extra por turno.
Dano:2d6+H+2

Machado de uma mão.

Esmagador Duplo

Esse grande martelo foi forjado com fragmentos caídos do céu e banhado a prata, seu peso é surpreendente.(250 kg)
+8, uma vez por dia pode lançar a magia "Terremoto" (5d6 de dano).
Dano:3d6+H-2+3

Martelo de duas mãos.

Demolidor Dourado

Martelo feito de ouro maciço, capaz de arremessar suas vitimas para longe.
Bônus:
+5, impõe a vitima a fazer um teste de força quando receber um golpe, se falhar será arremessado para longe(5m para cada ponto de força do usuário.
Dano:3d6+H+2

Martelo de duas mãos.

Martelo de Hélios

Esse martelo foi criado pelo clérigo de Ninb "Hélios".
Bônus:
+3, um resultado "par" no dado resulta em dano Maximo, "impar" em dano mínimo.
Dano:2d6+H+3

Martelo de uma mão.

03 - Lanças

Infiltradora

Lança usada para presentear os membros da mais alta patente dos Cavaleiros do Céu.
Bônus: +7, +5 de dano quando efetuar um ataque em carga.
Dano: 2d6+H+4

Lança de uma mão

Hurricame

Hurricame, essa lança confundida por alguns com um tridente, foi usada pelos servos de "Hernes" o imperador dos mares.
Bônus:
+3, "poder do mar" essa arma pode lançar um jato de água(2d6 de dano total)
1 vez por dia.
Dano:2d6+H+4

Lança de duas mãos

Lança de Orion

Lança de uma mão de haste comprida e com uma lâmina de machado na ponta. Muito eficiente quando usado em uma montaria.
Bônus: +3, Força +1, habilidade +1

Dano: 2d6+H+2

Lança de uma mão

Brionac

Brionac... o tridente de gelo!
Um dos tesouros encontrados nas perigosas montanhas Gélidas.
Bônus: +4, duas vezes por dia o usuário pode lançar a magia "inferno de gelo" sem gastar PMs.
Dano: 2d6+H+2

Lança de duas mãos

Zéfiro

*A lendária lança de **Zéfiro.***
Bônus: +5, qualquer uma criatura que não seja o usuário, que entrar em distancia de ataque corpo-a-corpo, recebera 1d6 de dano automático(por turno), resultado de uma descarga elétrica.
Dano:3d6+H+3

Lança de duas mãos

Zealotus

A lança de fogo "Zealotus"!!!
Bônus: +6, Uma vez por dia o usuário pode lançar a magia "bola de fogo"(4d6), sem gastar PMs.
Dano: 2d6+H+3

Lança de duas mãos

04 - Maças

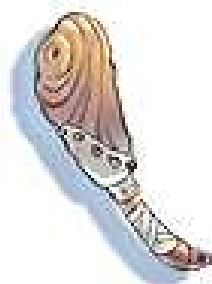
Angra Manyu

A mais poderosa arma contra o mau já forjada. Conhecida apenas pelos clérigos mais poderosos da Ordem da Luz.
Bônus: Sagrada +10, 3 vezes por dia ela pode lançar a Magia "Luz Divina" (Um raio de luz branca que atinge o alvo com FA = PDF 5 + H +1d, contra criaturas malignas e morto-vivos esse dano é completo, sem direito a absorção por armadura.
Dano:3d6+H+2

Maça de uma mão

Maça Estrelar

Mais uma arma forjada a partir de fragmentos caídos do céu.
Bônus: +3, retornável, uma vez por dia pode invocar uma aura prateada que envolve a arma e oferece um bônus de +3 na força do usuário, o efeito dura ate o fim da luta.
Dano: 2d6+H+4

Maça de uma mão

Atordoador

Sua aparência é simples... Mas seu poder é esplendido!
Bônus: +5, se a vitima receber mais de 5 de dano, deve imediatamente fazer um teste de resistência, se falhar fica atordoado por um turno.

Dano: 2d6+H+3

Maça de duas mãos

Cruz Profana

Essa cruz maligna foi forjada por um Algoz de Tenebra, com o propósito de exterminar todos os glerigos seguidores de Khalmyr.
Bônus: Profana +6, quando usada contra criaturas benignas oferece 1d6 a mais em sua força de ataque.

Dano: 3d6+H+3

Maça de duas mãos

05 - Katars

Katar de gelo

Katar de gelo, sua lamina foi tirada das escamas de um lobo de gelo chamado "Garm".
Bônus:
Congelante(paralisia) +3, "ataque especial" (os três espinhos de gelo vão de encontro ao oponente, ataque baseado em pdf / pdf +H +2d6+3, 2 Pms).
Dano:2d6+H+4

Katar de uma mão.

Toque Profano

Katar feita de minérios encontrados em um vulcão...
Bônus:
Profana +4, uma vez por dia o usuário pode invocar o golpe "Grito de Kiai".
Dano:2d6+H+2

Katar de uma mão.

Lamina Mortal

Essa katar muito poderosa foi usada por alguns clérigos de deuses malignos, a lenda fala que ela veio das profundezas do buraco sem fundo.
Bônus:
+5, "ataque especial"(paralisante/preciso).
Dano:2d6+H+2

Katar de uma mão.

Invocação do mal

Essa katar além de ser muito poderosa, tem o poder de invocar seres para ajuda o usuário nas batalhas.
Bônus:
+4, veloz, essa arma oferece ao usuário a magia "Tropas de Ragnar" focus 4, pode ser usada duas vezes por dia.
Dano: 3D6+H+2

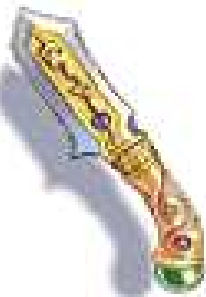
Katar de uma mão.

05 - Adagas

Ashura

Adaga encontrada pelo mago Ashura, no covil de um dragão vermelho.
Bônus:
Penetrante +4.
Dano:1d6+H+3

Lamina Escaldante

Uma adaga muito afiada feita de puro mitril, ela tem um brilho misterioso e também é leve como uma pena.
Bônus:
+3, veloz, H+2 (por ser muito leve).
Dano:2d6+H+2

Bazerald

Não se conhece muito sobre a misteriosa Adaga de Bazerald.
Bônus:
+4, arma elemental (Elemento:todos, basta um palavra para acionar a magia, ecolha uma palavra para cada elemento, +1d6 na FA quando acionada).
Dano:1d6+H+2

Adaga do Escorpião

Uma obra impecável dos sombrios Elfos Negros.
Bônus: Venenosa +3, seu veneno é idêntico a magia "ferrões venenosos".

Dano: 1d6+H+2

Succumbos

Essa poderosa adaga foi praticamente banida de Arton, logo quando seu poder foi revelado.
Bônus: +5, a vitima perde 2 PMs quando recebe um ataque feito por essa adaga, a drenagem desses pontos é imediatamente transferida para o portador.
Dano:2d6+H+0

Adaga Certeira

Adaga criada por arquimagos poderosos. Ela descobre os pontos vulneráveis do alvo e permite causar acertos críticos. Aumenta as chances de causar acertos críticos.
Bônus:+4, um resultado 5 ou 6 no dado quando utiliza essa adaga, significa um acerto critico.
Dano:1d6+H+4.

06 - Arcos

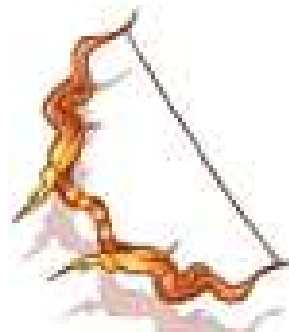
Atirador Duplo

Um arco usado pelos mais experientes arqueiros, pois para usa-lo requer um treinamento especial.
Bônus:
Com esse arco o usuário pode lançar duas flechar por ataque (quatro flechas por turno).
Dano: 2d6+H-2

Vento Gélido

Arco feito de gelo encantado. Tem uma chance de Congelamento o oponente.
Bônus:
Congelante (Paralisia) +3, "Ataque Mágico Perseguido" (essa magia esta no Grimorio de Arton, a descrição é a flecha, não uma bola mágica).
Dano:2d6+H+3

Balista

Uma besta feita de ouro, seu formato lembra uma águia.
Bônus:
+7, Ataque especial(Teleguiado/Preciso).
Dano:3d6+H+0

Arco Flamejante

Um arco com chamas. Parece tão quente a ponto, que pode mesmo não ser capaz de segurá-lo.
Bônus:
Flamejante (+1d6) +4, duas vezes por dia o usuário pode lançar a magia "Golfada de Valiehama" (2 d6 de dano completo, descrição:jato de fogo.).
Dano:3d6+H+3

Rudra

Arco criado por arquimagos poderosos, resultado de infindáveis experiências com magia negra. Dizem que um ferimento feito pelas flechas usadas nesse arco jamais cicatriza.
Bônus:
Profano+4, uma vez por dia o usuário desse arco pode lançar um ataque explosivo de trevas (área).
Dano:3d6+H+2

Lunar

Um arco feito com pedras da lua, e tem uma pedra embutida, que permite a seu dono lançar uma magia para Ajudar na sua defesa. A desvantagem é que este arco é bem pesado.
Bônus:+4, o usuário pode lançar em si mesmo a magia "Desvio de Disparos" três vezes por dia.
Dano:2d6+H-1+3

07 - Cajados

Bastão Licth

Bastão amaldiçoado feito com uma caveira humana no topo. Forças malignas tornam pessoas despreparadas dependentes desse bastão.
Bônus: Trevas +1, adiciona +5 de dano quando usar a magia "O Crânio Voador Vladislav"

Cajado do Poder

Esse poderoso cajado é capaz de aumentar o poder mágico de seu portador, porem, ele também deixa o seu portador mais vulnerável contra magias, uma combinação que pode ser muito perigosa.
Bônus: Para cada 3 pontos de focus que o portador possuir, ganha-se um ponto extra somente naquele focus,
Qualquer magia que atingir o portador terá seu efeito ampliado em 1d6.(seja uma magia de cura ou ofensiva).

Cajado do Arcano

Essa é a maior dádiva que qualquer usuário da magia pode receber. A lenda diz que a própria deusa da magia foi quem criou esse maravilhoso cajado e escondeu no subterrâneo de um de seus templos, nunca ninguém descobriu seu esconderijo, ou então se descobriu, certamente não sobreviveu à provação da deusa.
Bônus: Arcano , focus +1 em todas as magias iniciais do portador, uma vez por dia o cajado pode recuperar 10 Pms do portador.

Ártico

Alguns Arqueólogos encontraram este magnífico artefato dentro de uma geleira das montanhas Gélidas. Conta-se que quando foi retirado da geleira, ele congelou metade do grupo de arqueólogos que faziam buscas por ali. Assim que foi levado para a cidade nevou por um mês inteiro, matando centenas de pessoas, um resultado do frio intenso.
Bônus: Ar +1, Água +1, +5 de dano quando o portador usar a magia "inferno de gelo", existe uma gravura que nenhum sábio conseguiu traduzir, empregada no centro da gema no topo do cetro, alguns magos dizem ser uma língua dracônica, conhecida apenas por Beluhga.

08 - Escudos

Protetor Espinhoso

Um áspero escudo completamente coberta com afiados espinhos.Este escudo tem um grande poder de defesa, e também de ataque.
Bônus:
FD +5, Ataque de espinhos(seus espinhos vão de encontro ao oponente, 1d6 de dano completo, precisa de uma palavra para acionar o ataque, pode ser usado uma vez por dia.

Escudo Espelhado

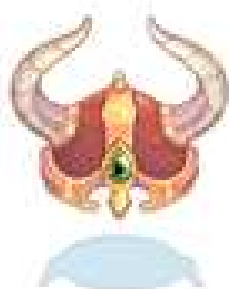
Escudo de prata polido a ponto de refletir como um espelho. Protege contra magias dos oponentes.
Bônus:
FD + 4, Reflexão, Armadura Extra(Magia e Armas Mágicas.).

Escudo de Pedra

Um escudo de pedra obtido por Thor ao matar Hrungnir, rei dos gigantes. Ele possui os poderes dos gigantes, que rivalizam com a força dos deuses.
Bônus:
FD +3, Armadura Extra(corte, perfuração, contusão.).

Guardião da Luz

Escudo feito por seres divinos, para os mais dignos guerreiros que lutam contra o mal.
Bônus:
FD +2, Armadura Extra(Trevas.), FD +5 contra seres malignos e mortos vivos.

09 - Elmos, Mascaras e Outros

Elmo de Goibe

Uma das poucas armaduras forjadas por Goibe, o ferreiro. Dizem que os deuses gostaram mais das armaduras do que das armas que ele forjou.Elmo com Grandes poderes.
Bônus: FD +3, Fogo +1

Chapéu Arcano

Chapéu que todo Mago de talento gostaria de ter. A forma pode ser meio estranha, mas denota poder.
Bônus: Pm Extra +2.

Elmo de Ossos

Elmo pesado e resistente, feito de ossos e chifres. É difícil de ser colocado devido ao seu peso, mas é uma proteção muito forte. Ideal para ser usado em grandes batalhas.
Bônus: FD +5

Mascara de Jirtas

Essa máscara, que é o símbolo de Jirtas, senhora da prisão subterrânea de Glast Heim, faz com que seu usuário se sinta muito superior aos humanos normais.
Bônus: "Infravisão", o usuário pode falar livremente o idioma de qualquer monstro inteligente.

Protetor Angelical

Fabuloso capacete feito com asas de anjo, construído por um artesão desconhecido.
Bônus: FD +1, "Armadura Mental".

Elmo de Azgher

Elmo feito de ouro com grandes asas. Tão grande que é um prodígio alguém ser capaz andar com um desses na cabeça.
Diz lenda que foi o próprio Azgher que criou este item.
Bônus: Sobrevivência(Deserto.), " Raio solar", um raio sai da jóia que esta no centro do elmo, 2d6 de dano completo, duas vezes por dia.

Mascara de Maljoras

Essa mascara é um símbolo do medo, medo que tormenta muitos sábios de arton, pois a lenda diz que essa era a mascara de "Maljoras" um atingo deus maligno que tormento muitas vidas...
Bônus: FD +3, Ver o invisível, o usuário pode lançar em si mesmo a magia "Proteção Mágica" focus 5 em trevas, duas vezes por dia sem gasta pms.

Olhos do Saber

Um chapéu que ostente o símbolo dos olhos dos espíritos orientadores.Alguns falam que se você ver eles, terá todos os seus poderes.
Bônus: Arcano, Resistência a magia, Memória expandida, Pm extra +1.

Escuridão de Pedra

Uma mascara misteriosa feita de pedra e com um osso de algum membro humano no meio.
Bônus: "Criação de mortos vivos" focus 6, "Cura para mortos" focus 3.

Coroa Dourada

Coroa ornamentada com jóias. Diz a lenda que foi usada por um rei antigo e concede grande sabedoria a quem usa.
Bônus: Arcano, Genialidade.

Olhar Estridente

Máscara sinistra e carregada de mau agouro, usada pela elite dos executores. É o símbolo do sigilo de que o algoz jamais revelará a identidade de seu contratador, de seus semelhantes e de si mesmo.Mais muitos aventureiros se arriscam a usa-la por causa de seu poder.
Bônus: Visão aguçada, o usuário pode invocar uma espada de fogo (2d6+5), 2 Pms.

Dragão Dourado

Este fabuloso elmo foi usado por um antigo guerreiro, que por raça era um meio dragão, filho de um dragão dourado.Forjou este elmo com um poder imenso, talvez ate o de um dragão.
Bônus :FD+ 6, +1 em todas as características, Armadura extra(magia e armas mágicas), o usuário pode duas vezes por dia lançar a magia "Bola de Fogo" focus 6.

10 - Peitorais

Protetora Negra

Esta armadura foi feita de mitril e alguns fragmentos valiosos.Não são muitos os que portam uma dessa, pois nem todos conseguem carregar tanto poder.
Bônus:2d6 +5, Mitril, Invulnerabilidade(Trevas.).

Armadura dos Bravos

Essa resistente armadura foi usada por um exercito de bravos guerreiros.Teve um dia que todos foram amaldiçoados por um Senhor das Trevas, que deu a sua vida para amaldiçoa-los.Dês de então esse exército nunca mais foi visto, apenas suas armaduras continuam em Arton.
Bônus: 3d6 +5, Energia Extra(1).

Guardiã dos Anjos

Armadura trazida pelos anjos para proteger os mais fracos.
Bônus: 2d6 +4, Levitação, invulnerabilidade (luz.).

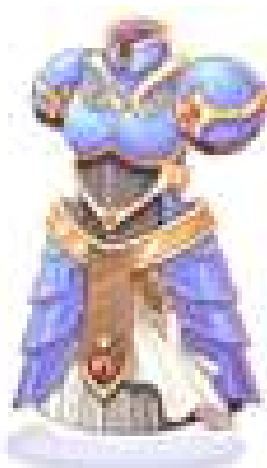
11 - Armaduras

Armadura dos Guardiões de Malpetrin

Antigamente em Malpetrin existia um grupo de guerreiros que lutaram para defender essa bela cidade...
Estes juntos formavam um poder grandioso, pois nunca deixaram que nada de mal acontecesse a Malpetrin, eles não a protegem mais, so que suas armaduras ainda existem!

Armadura de Valkyria

As guerreiras mais poderosas de Arton usavam essa armadura, elas dificilmente eram derrotadas em batalha.
Foram conhecidas apenas duas que chegaram a derrota e suas armaduras continuam protegendo os guerreiros que provam ser dignos de usa-las, Elas se adaptam ao corpo de qualquer pessoa mudando suas características quando o usuário for um homen ou uma mulher, quando o usuário usa o peitoral, crescem asas de anjo nele fazendo-o levitar.

01 – Elmo
Sentidos Especiais (todos)

02 – Peitoral
Deflexão, Armadura extra (Corte/Perfuração), FD 3d6 +4

03 – Luvas
Adaptador, H +3

04 – Botas
Aceleração, H +1

Se o usuário usar todas as partes da armadura juntas ganha um bônus de +1 em todas as características.

Parte 3

Relíquias mágicas

Amuleto Guardião

Bônus: FD +4

Insígnia do Combatente

Bônus: FA +4

Insígnia de Tauron

Bônus: Força +2

Pendente Mágico

Bônus: Pm Extra +1

Pendente da Vida

Bônus: Pv Extra +1

Olho do Desespero

Bônus: Emite uma aura que imita a magia "Pânico" (Duas vezes por dia)

Amuleto da Sabedoria

Bônus: "Genialidade"

Amuleto Sombrio

Bônus: Armadura extra (Luz)

Rosário

Bônus: Armadura extra (Trevas)

Anel Divino

Bônus: Luz +1

Anel do Vento

Bônus: Ar +1

Anel da Terra

Bônus: Terra +1

Anel da Água

Bônus: Água +1

Anel do Fogo

Bônus: Fogo +1

Anel do Demônio

Bônus: Trevas +1

Cristal do Poder

Bônus: +2 em todas as características
(Só pode ser usado uma vez)

Brisingamen

Bônus: Características/Focus +4
(Uma vez por dia)

Pedra Desejo

Bônus: Realiza "UM" desejo.

Colar da Proteção

Bônus: "Armadura Extra"
(Todos, uma vez por dia)

Cinturão da Força

Bônus: Força +7
(3 turnos, duas vezes por dia)

Esfera da Energia

Bônus: Força, Resistência +5
(4 turnos)

Braceletes dos Justos

Bônus: Força, Resistência, Armadura, Luz +3
Restrição:
(Paladinos e Clérigos benignos)

Maçã de Ouro

Bônus: Recupera Pvs e Pms por completo, Características +1.
(dois Turnos)

Manoplas do Trovão

Bônus: Força +4, Habilidade +2

Braceletes da Perdição

Bônus: Força, Resistência, Armadura, Trevas +3
Restrição:
(Algozes e Clérigos Malignos)

Bracelete Vigoroso

Bônus: Resistência +2

Parte 4
Vestimentas

Vestimentas Normais

Manto

Vestimenta leve e confortável para aventureiros.

Preço: 7 POs

Sobrepeliz

Agasalho usado em torno do pescoço.

Preço: 3 POs

Vestido Trabalhado

Vestido de boa qualidade, pode ser usado em festas.

Preço: 15 POs

Traje de Festas

Uma vestimenta para ocasiões especiais.

Preço: 10 POs

Vestimenta Nobre

Vestimenta de altíssima qualidade, usada até por membros da corte real de vários reinos.

Preço: 40 POs

Vestido Real

Vestido usado por Princesas em festas.

Preço: 60 POs

Vestimentas Mágicas

Manto de Morrigane

Um manto feito com penas de corvo cinzento que foram encantadas pelo poder de Morrigane, cuja encarnação é o corvo cinzento.

Bônus: H +1

Capuz Glacial

Capuz encantado com uma magia antiga, capaz de ajudar aqueles que pretendem atravessar regiões de clica ártico. Bônus: Sobrevivência na neve.

Capa do Arcano

Essa capa foi criada por um estudioso dedicado da Escola de Magia, Talude ficou orgulhoso por ter um aluno com tal nível.

Bônus: Proteção contra o elemento(elemento à critério do mestre)

Sleipnir

Um presente dos deuses para os que habitam o plano terrestre.

Bônus: Pv. Extra +1, Pm. Extra +1, Aceleração

Botas Ladinas

Essas botas oferecem maior destreza para as atividades ladinas.

Bônus: H+1, +1 em todos os testes que envolvem a perícia "Crime"

Botas Expansivas

Botas encantadas com o incrível poder de esticar os membros inferiores do usuário.

Bônus: Membros elásticos(Pernas), queda suave(reduz o dano por quedas pela metade)

Parte 4
Pedras Preciosas

Amethyst
1.500 P.O.s
Gema Azul
700 P.O.s
Gema Vermelha
750 P.O.s
Gema Amarela
800 P.O.s
Brigan
500 P.O.s
Pedra Flamejante
4.000 P.O.s
Zircon
600 P.O.s
Topaz
650 P.O.s
Citrin
3.500 P.O.s
Esmeralda
2.500 P.O.s
Cyfar
400 P.O.s
Garlet
1.200 P.O.s
Garnet
700 P.O.s
Turquoise
3.000 P.O.s
Grit
1.300 P.O.s
Olho de Beluhga
5.000 P.O.s
Olho de Hydora
10.000 P.O.s
Olho de Zadbblein
15.000 P.O.s
Olho de Sekhar
20.000 P.O.s